SICHERHEITSHINWEISE

Bei einigen Menschen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann das Ansehen von Fernsehbildern oder das Spielen von Computerspielen einen epileptischen Anfall auslösen. Es können auch Menschen davon betroffen sein, bei denen bisher keine Epilepsieanzeichen vorzufinden waren und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Anwendung an Ihren Arzt. Bitte beachten Sie auf jeden Fall bei der Anwendung eines Computerspiels folgende Regeln:

- **Nicht spielen, wenn Sie müde sind oder nicht genug geschlafen haben.**
- **Achten Sie darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.**
- **Legen Sie beim Spielen regelmäßig eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.**

Wir empfehlen, dass Eltern ihre Kinder beaufsichtigen wenn diese Spielen. Sollte Ihr Kind eines der folgenden Symptome aufweisen: veränderte Auffassung, Schwindelanfälle, Augen- oder Muskelzucken, ungewollte Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung oder Krämpfe, dann BEENDEN SIE DEN GEBRAUCH SOFORT und konsultieren Sie einen Arzt.

INHALTSVERZEICHNIS

Installation 4
Systemvoraussetzungen 4
Autoplay 4
Setup 4
DirectX 4
OpenAL 4
Einleitung 5
Schnellstart 6
Setup 8
Benutzerprofile 8
Steuerung 8
Einstellungen/Optionen 11
Gameplay 12
Einsatzbesprechung 12
Ausrüstung 13
Karte 13
Kampf 14
Bewegung 14
Perspektiven 15
Orientierung 15
Zielen und Feuern 16
Aktionsmenü 16
Teamwechsel 17
Kommandieren 17
Schnellbefehle 17
Befehlsmenü 18
Teams 18
Bewegung 19
Unterstützungseinheiten 20
Waffen 21
Fahrzeuge 22
Kampftaktiken 24
Einzelspieler 25
Kampagne 25
Sahrani 26
Strategische Karte 26
Missionen 27
Mehrspieler 27
Sitzungsbrowser 27
Spiel beitreten 28
Spiel hosten 29
Kommunikation 30
Einsatzerstellung 31
Einsatz-Assistent 31
Einsatz-Editor 32
Queens Gambit Addon / Patch 1.08 37
Neue Waffen und Fahrzeuge 39
Singleplayer 41
Multiplayer 42
Fehlerbehebung 43
Allgemeine Fehlerbehebung 43
Technischer Support 43
Lizenzvereinbarung 46
Credits 50

INSTALLATION

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Minimum
- **CPU:** 2,5 GHz Intel/AMD Prozessor
- **RAM:** 512MB
- **Grafikkarte:** Nvidia Geforce G600GT mit 256MB RAM Pixel Shader 2.0, ATI Radeon x800 mit 256MB RAM und Pixel Shader 2.0
- **Festplattenspeicher:** 6GB
- **Software:** Windows 2000/XP, DirectX9.0c
- **Für Onlinespiele:** Internetverbindung

Empfohlen
- **CPU:** 3GHz
- **RAM:** 1GB
- **Grafikkarte:** Nvidia 7800 bzw. ATI x1600 oder größer mit mindestens 256MB RAM
- **Festplattenspeicher:** 6GB (oder mehr für Download-Inhalte)
- **Software:** Windows 2000/XP, DirectX9.0c
- **Für Onlinespiele:** Internetverbindung

Autoplay
Wenn Sie die ArmA-DVD in das DVD-Laufwerk Ihres PCs einlegen, wird das Spiel automatisch gestartet. Ist dies nicht, der Fall, doppelklicken Sie im Stammverzeichnis Ihres DVD-Laufwerks auf die Datei "Autorun.exe". über das Autoplay-Menü können Sie die Readme-Datei lesen, die Website von Bohemia Interactive Studio besuchen oder das Spiel installieren.

Setup
Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um das Spiel zu installieren.

DirectX
Für die Ausführung von ArmA ist DirectX 9.1 erforderlich. DirectX 9.1 wird während der Installation des Spiels automatisch installiert oder aktualisiert.
Weitere Informationen finden Sie auf der Website:

http://www.microsoft.com/windows/directx/

OpenAL
OpenAL ist eine plattformübergreifende 3D Audio-API für Spiele und zahlreiche andere Audioanwendungen. Die erforderlichen OpenAL-Teiber werden mit ArmA installiert und verbessern die Soundausgabe des Spiels deutlich. Weitere Informationen finden Sie auf der Website:

http://www.openal.org/

EINLEITUNG

ArmA: Armed Assault ist die realistischste Kriegssimulation aller Zeiten. Dank der nie da gewesenen Bewegungsfreiheit, der taktischen Tiefe, der Befehligung ganzer Trupps und des Einsatzes unterschiedlichster Fahrzeuge und Waffensysteme haben Sie völlig neue strategische Möglichkeiten.

• ArmA bietet dem Spieler vor der Kulisse einer fiktiven Auseinandersetzung amerikanischer und kommunistischer Truppen auf der fiktiven Insel Sahrani ein gewaltiges Arsenal moderner Infanterie-, Panzer- und Flugeinheiten.

• ArmA arbeitet mit einer überarbeiteten Version der Engine des erfolgreichen Bestsellers Operation Flashpoint*, dessen realistische Darstellung eines militärischen Konflikts von der Kritik gefeiert wurde. Inzwischen greifen auch das US Marine Corps, die amerikanische Nationalgarde, die Australian Defense Forces und zahlreiche andere Armeen in aller Welt auf unsere Technologie zurück und setzen sie diese im Rahmen der Kampfausbildung ihrer Truppen ein.

• ArmA vermittelt wie kein anderes Spiel die Intensität einer militärischen Auseinandersetzung. Den Spieler erwartet eine riesige virtuelle Welt mit unzähligen Möglichkeiten in ständig wechselnden Umgebungen. Kämpfen Sie, weichen Sie dem Feind aus, stehlen Sie Fahrzeuge, greifen Sie Stützpunkte an, fliehen Sie aus Gefängnissen oder erstellen Sie eigene Szenarien. Wenn Ihnen das alles nicht reicht, treten Sie in packenden Mehrspieler-Modi gegen bis zu 100 menschliche Spieler an.

• ArmA erwartet Sie ... wenn Sie glauben, dass Sie den Herausforderungen gewachsen sind...

*OPERATION FLASHPOINT IST EIN REGISTRIERTES WARENZEICHEN VON CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LTD.

SCHNELLSTART

Tastatur

Taste	Aktion
A W S D	links/vorwärts/rückwärts/rechts
W (zweimal antippen)	Sprinten
R	Nachladen
Shift links (halten)	Gehen/Laufen (vorübergehend)
Shift links (zweimal antippen)	Gehen/Laufen (umschalten)
F	Waffenmodus wechseln
Q	Nach links lehnen
E	Nach rechts lehnen
Y	Hinlegen
X	Ducken
C	Aufrichten
V	Optik (umschalten)
Ctrl links (zweimal antippen)	Waffe heben/senken (umschalten)
¦ (halten)	Freie Sicht (vorübergehend)
¦ links (zweimal antippen)	Freie Sicht (umschalten)
¦	Sprachkommunikation
¦	Nächstes Ziel
¦ (halten)	Schnellbefehl
T	Teamwechsel
G	Ausrüstungsmenü
O	Uhr
K	Kompass

Maus

Taste/Mausrad	Aktion
(LMT)	Schießen
(RMT - halten)	Zoomen/Atem anhalten/Ziel anvisieren
(RMT - zweimal antippen)	Optik (umschalten)
(MMT)	Aktion
(Mausrad oben/unten)	Waffenauswahl/Vorherige/nächste Option

Wählen Sie im **Optionen-Menü** den Eintrag **Steuerung,** wenn Sie die aktuelle Controller-Konfiguration bearbeiten möchten.

1. Befehlsmenü - Drücken Sie F1
2. Fahrzeuganzeige
3. Fahrzeugwaffe
4. Persönliche Waffe
5. Schuss/Magazine
6. Befehlsleiste
7. Radar
8. Funkmeldungen

Schnellstart
Absolvieren Sie die Trainingseinsätze, um sich mit der Steuerung des Spiels vertraut zu machen. Vorher sollten Sie allerdings die Steuerung an Ihre Spielweise anpassen.

Wählen Sie dazu im Hauptmenü den Eintrag **Optionen** und klicken Sie im nun erscheinenden Bildschirm auf **Steuerung.** Passen Sie diese an Ihre Vorstellungen an und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf **OK.**

Sind Sie mit der Controller-Konfiguration zufrieden, kehren Sie zum **Hauptmenü** zurück und wählen Sie hier **Einzeleinsätze** und anschließend **Trainingseinsätze.**

Im Rahmen der Trainingseinsätze können Sie sich mit den Schlüsselfunktionen von ArmA (Bewegung, Feuern, Führung, Panzerung, Flugwesen, Kampfeinsätze) vertraut machen. Nur wenn Sie diese Befehle beherrschen, haben Sie später auf dem Schlachtfeld eine Chance. Schließlich geht nichts über eine solide Ausbildung und intensives Training.

Weitere Informationen, wie Sie im Ernstfall überleben können, finden Sie auf Seite 24.

BENUTZERPROFILE

Benutzerprofile sind sehr praktisch, da sie Ihnen die Erstellung individueller Charaktere und die Speicherung Ihrer Benutzerinformationen und Einstellungen ermöglichen. Dies ist vor allem dann wichtig, wenn mehrere Personen ArmA an einem PC spielen. Jedes Profil kann eine individuelle Steuerung, benutzerdefinierte Optionen und verschiedene Spielstände enthalten.

Wenn Sie das Benutzerprofil-Menü zum ersten Mal öffnen, können Sie ein neues Profil **erstellen** oder ein vorhandenes Profil auswählen, **bearbeiten** oder **löschen.** Löschen Sie ein Profil, gehen alle damit verbundenen Spielstände und selbst erstellten Missionen verloren. Im Bildschirm **Spieler bearbeiten** können Sie Ihrem Charakter ein neues Gesicht geben.

Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, eine andere Stimme und die jeweilige Stimmlage auszuwählen. Haben Sie eine Clanpage, die auf eine gültige Webseite verweist, können Sie diese hier eingeben.

STEUERUNG

Übersicht
ArmA bietet Ihnen eine Vielzahl von Befehlen für die Befehligung Ihrer Infanterieeinheiten, Ihrer Luftwaffe und Ihrer motorisierten Verbände. Obwohl Sie das Spiel auch mit wenigen Befehlen spielen können, sollten Sie sich mit allen verfügbaren Befehlen vertraut machen und diese an Ihre Spielweise anpassen, da Sie nur so alle taktischen und spielerischen Möglichkeiten von ArmA nutzen können.

Charaktersteuerung

Ein Infanterist kann unterschiedliche Körperhaltungen einnehmen und seine Marschgeschwindigkeit an die jeweilige Situation anpassen. Droht Gefahr, können Sie sich beispielsweise geduckt von Deckung zu Deckung fortbewegen, um Ihre Gegner mithilfe der Lehnen-Funktion zu attackieren, ohne selbst entdeckt oder angegriffen zu werden.

Tastatur

Taste	Aktion
A W S D	links/vorwärts/rückwärts/rechts
W (zweimal antippen)	Sprinten
R	Nachladen
Shift links (halten)	Gehen/Laufen (vorübergehend)
Shift links (zweimal antippen)	Gehen/Laufen (umschalten)
F	Waffenmodus wechseln
Q	Nach links lehnen
Q	Nach links gelehnen zielen
E	Nach rechts lehnen
E	Nach rechts gelehnen zielen
Y	Hinlegen
X	Ducken
C	Aufrichten
¦	Nach links drehen
¦	Nach rechts drehen
V	Optik (umschalten)
Ctrl links (zweimal antippen)	Waffe heben/senken (umschalten)
;	Hauptwaffe/Handfeuerwaffe
¦ (halten)	Freie Sicht (vorübergehend)
¦ links (zweimal antippen)	Freie Sicht (umschalten)
¦	Sprachkommunikation
¦	Nächstes Ziel
¦ (halten)	Schnellbefehl
T	Teamwechsel
G	Ausrüstungsmenü
O	Uhr
K	Kompass
B	Fernglas
+ (Numpad)	Heranzoomen
– (Numpad)	Wegzoomen
¦	Aktionen-Menü einblenden

Maus

Taste/Mausrad	Aktion
Maus links/rechts bewegen	Nach links/rechts drehen
Maus hoch/runter bewegen	Nach oben/unten schauen
LMT	Schießen
LMT (zweimal antippen)	Zweimal schießen
RMT	Ziel erfassen/Zoomen
RMT (zweimal antippen)	Optik umschalten
MMT	Aktionen-Menü/Aktion ausführen
Mausrad hoch/runter	Zurück/Weiter

Zusätzliche Eingabegeräte - Joystick/Lenkrad
Kompatible Joysticks und/oder Lenkräder ermöglichen Ihnen die optimale Steuerung Ihrer Einheiten.

Head Tracking-Systeme
ArmA ist einer der ersten Ego-Shooter, die dank der integrierten TrackIR-Unterstützung moderne Head Tracking-Systeme unterstützen.

Bodenfahrzeuge

Tastatur

Taste	Aktion
A W S D	links/vorwärts/rückwärts/bremsen/rechts
Shift + W	Schnell vorwärts
F	Waffe/Waffenmodus wechseln
0 (Numpad)	Visiereinrichtungen (ein/aus)
¦	Ziele durchschalten
L	Scheinwerfer ein/aus
¦ (Numpad)	Ego-/Beobachter-Perspektive umschalten
Y X	Luke öffnen/schließen

Maus

Taste/Mausrad	Aktion
Maus links/rechts bewegen	Nach links/rechts zielen
Maus hoch/runter bewegen	Nach oben/unten zielen
LMT	Schießen
LMT (zweimal antippen)	Zweimal schießen
RMT	Ziel erfassen/Zoomen
RMT (zweimal antippen)	Optik umschalten
MMT	Aktionen-Menü/Aktion ausführen
Mausrad hoch/runter	Zurück/Weiter

Luftfahrzeuge

Tastatur

Taste	Aktion
A W S D	links/vorwärts/rückwärts/rechts
Shift + W	Schnell vorwärts
Y	Helikopter-Sinkflug
X	Ruder links
C	Ruder rechts
¦ (Numpad)	Ego-/Beobachter-Perspektive umschalten

Maus

Taste/Mausrad	Aktion
Maus links/rechts bewegen	Nach links/rechts gieren
Maus hoch/runter bewegen	Bug heben/senken
LMT	Schießen
LMT (zweimal antippen)	Zweimal schießen
RMT	Ziel erfassen/Zoomen
RMT (zweimal antippen)	Optik umschalten
MMT	Aktionen-Menü/Aktion ausführen
Mausrad hoch/runter	Zurück/Weiter

EINSTELLUNGEN/OPTIONEN

In den Optionen-Menüs können Sie alle Aspekte des Spiels konfigurieren. Wählen Sie die für Ihre Hardware optimalen Video- und Audioeinstellungen, passen Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels an und bearbeiten Sie die Controller-Konfiguration.

Video-Optionen

- **Qualitätspräferenz:** Wählen Sie die voreingestellten Optionen, um eine korrekte Ausführung des Spiels auf Ihrem System zu gewährleisten. (**Hinweis:** Dies wirkt sich auch auf alle anderen Einstellungen aus, die Sie manuell bearbeiten können).
- **Auflösung:** Wählen Sie die für Ihr System optimale Bildschirmauflösung. Je höher die Auflösung ist, desto schärfer ist das Bild. Allerdings kann sich eine hohe Auflösung negativ auf die Framerate des Spiels auswirken.
- **Seitenverhältnis:** Wählen Sie "Normal" (4:3) oder "Widescreen" (16:9).
- **Hertz:** Bestimmen Sie die Bildwiederholrate.
- **Helligkeit:** Ändern Sie mit dem Schieberegler die Helligkeit des Spiels.
- **Gamma-Korrektur:** Kontrolliert die Helligkeit des Bildes.
- **Sichtbarkeit:** Legen Sie die Sichtweite (in Metern) fest.
- **Landschaftsdetails:** Je höher dieser Wert ist, desto detaillierter wird die Landschaft dargestellt. Dadurch wirkt das Gelände deutlich natürlicher.
- **Objektdetails:** Bestimmen Sie die Qualität der Objektmodelle. Je höher dieser Wert ist, desto detaillierter werden die Objekte des Spiels dargestellt.
- **Texturendetails:** Bearbeiten Sie die Qualität der Texturen. Je niedriger dieser Wert ist, desto unschärfer wirken die Texturen.
- **Shading-Details:** Dieser Wert wirkt sich auf alle Shading-Techniken des Spiels (beispielsweise den Geländetiefe-Effekt) aus.
- **Schattendetails:** Detaillierte Schatten hauchen einer Situation Leben ein, können sich aber negativ auf die Framerate auswirken. Treten bei der Ausführung des Spiels Probleme auf, sollten Sie diesen Wert senken.
- **HDR-Qualität:** Das High Dynamic Range Lighting von ArmA simuliert unterschiedliche Licht verhältnisse. Wir raten dringend davon ab, diese Option manuell zu verändern.
- **Anisotropischer Filter:** Optimieren Sie die Qualität von Oberflächentexturen, die weit entfernt sind und in spitzem Winkel zur Kamera stehen.
- **Reflexionsqualität:** Dieser Wert bestimmt die Qualität von Reflexionen in der Spielwelt.
- **Antialiasing:** Diese Option dient der Kantenglättung hochauflösender Texturen, die in niedriger Auflösung dargestellt werden.
- **Blut:** Schalten Sie die Bluteffekte des Spiels ein/aus.
- **Post Processing-Effekte:** Schalten Sie die Tiefenunschärfe ein/aus.

Audio-Optionen

- **Effekte:** Bestimmen Sie die Lautstärke von Soundeffekten, wie Waffengeräusche, Explosionen und Fahrzeuggeräusche.
- **Funk:** Ändern Sie die Lautstärke von Funksprüchen.
- **Musik:** Bestimmen Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik.
- **Hardwarebeschleunigung:** Schalten Sie die hardwarebeschleunigten Sounds ein/aus. De aktivieren Sie die Hardwarebeschleunigung, sinkt die Qualität der Soundausgabe.
- **EAX:** Schalten Sie die EAX-Soundeffekte ein oder aus.

Schwierigkeits-Optionen

ArmA verfügt über zwei Schwierigkeitsgrade: Kadett und Veteran. Im Schwierigkeitsmenü können Sie die Feinabstimmung beider Schwierigkeitsgrade vornehmen.

Die Liste der Einstellungen ist in drei Spalten unterteilt:

Die Beschreibung der jeweiligen Option sowie jeweils eine Spalte für die beiden Schwierigkeitsgrade Ist eine Einstellung rot markiert (also deaktiviert), können Sie diese nicht bearbeiten. Alle anderen Einstellungen dürfen Sie nach Herzenslust an Ihre Vorstellungen anpassen.

Unter der Einstellungen-Liste bestimmen Sie die Kampfkraft der verbündeten und feindlichen KI-Einheiten. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, sowohl die Untertitel des Spiels, als auch Funkmeldungen ein- oder auszublenden.

Hinweis: Im Mehrspieler-Modus gilt der vom Host vorgegebene Schwierigkeitsgrad für alle Spieler.

GAMEPLAY

EINSATZBESPRECHUNG

Your task is to guard a military installation at remote location. The only danger around are some mosquitos so you should have some time to think about all things that happened in last days.
Ensure no harm comes to the installation, which forms an important part of the coalitions anti-aircraft defenses on Sahrani.
Bd88
Aloha

In diesem Bildschirm finden Sie vor dem Beginn einer Mission wichtige Informationen über Ihre Einsatzziele.

Beim Klicken auf einen der unterstrichenen Orte, springen Sie automatisch zur jeweiligen Kartenposition, an der sich der Ort befindet.

Neben dem Text der Einsatzbesprechung stehen weitere Register zur Verfügung.

- **Notizen:** Zusätzliche Hintergrundinformationen über den be vorstehenden Einsatz.

- **Gruppe:** Eine Liste der Mitglieder Ihres Teams. Als Truppführer können Sie hier außerdem auf den Ausrüstungs-Bildschirm Ihrer Kameraden zugreifen.

- **Spielbar:** Eine Liste aller Einheiten, die Sie mit Hilfe der Teamwechsel-Option auswählen können.

Des Weiteren stehen Ihnen je nach Mission eine Uhr, sowie ein Kompass und ein GPS-Empfänger zur Orientierung zur Verfügung. Als Gruppenanführer verfügen Sie missionsbedingt sogar über ein eigenes Funkgerät.

AUSRÜSTUNG

In diesem Bildschirm können Sie Ihre eigene und die Ausrüstung Ihrer Untergebenen verwalten, um Gegenstände einzusammeln oder abzulegen. In der linken oberen Bildschirmecke befindet sich eine Liste aller derzeit verfügbaren Gegenstände. Sie können alle Gegenstände in Ihr Inventar aufnehmen. Doppelklicken Sie dazu auf den gewünschten Gegenstand und ziehen Sie diesen in Ihr Ausrüstungsfenster oder wählen Sie ihn aus und klicken Sie auf Nehmen. Wählen Sie Neu bewaffnen, wählt das Spiel geeignete Gegenstände automatisch aus. Klicken Sie auf das Bild eines Gegenstandes, wenn Sie weitere Informationen einblenden möchten. Haben Sie einen Gegenstand ausgewählt, können Sie diesen mit der Option Fallenlassen ablegen.

Wussten Sie, ... dass Sie die gesamte Munition einer Waffe ablegen, wenn Sie diese fallen lassen?

KARTE

Im Schwierigkeitsgrad "Kadett" wird Ihre Position auf der Karte angezeigt. Spielen Sie in einem höheren Schwierigkeitsgrad, müssen Sie Ihre Umgebung nach Gebäuden, Bäumen und Geländeformationen absuchen, um Ihre Position zu bestimmen.

Hinweis: Benutzen Sie die Karte, um Ihre Umgebung zu analysieren. Auf diese Weise können Sie das Gelände nutzen, um Gegner zu attackieren oder zu umgehen. In der Regel haben Sie einen taktischen Vorteil, wenn Sie feindliche Einheiten von Hügeln oder anderen erhöhten Positionen angreifen.

Die Karte ist in Sektoren mit Breitengraden und Längengraden unterteilt. Zoomen Sie einen Kartenausschnitt heran, wird der Kartenmaßstab durch die Unterteilung in kleinere Raster erhöht. Da sich Einsatzbesprechungen und Funksprüche nicht selten auf bestimmte Koordinaten beziehen, sollten Sie sich mit diesem Tool also vertraut machen. In einigen Missionen ermöglicht Ihnen ein GPS-Sender die Bestimmung Ihrer Position.

Wussten Sie, ...dass Sie Kartenelemente, wie die Uhr oder den Kompass, verschieben können, indem Sie die Maus mit gedrückter linker Maustaste bewegen?

BEWEGUNG

Kampfstellungen
ArmA verfügt über drei Kampfstellungen mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen. Es ist Ihre Aufgabe, in jeder Situation die optimale Vorgehensweise zu wählen. Legen Sie sich flach auf den Boden, sind Sie nur schwer zu treffen und können selbst besser zielen. Allerdings sind Sie relativ langsam. Stehen Sie, können Sie von Deckung zu Deckung laufen, sind aber leicht zu treffen und können nur schlecht zielen. Die geduckte Kampfstellung ist daher ein relativ guter Mittelweg.

Bewegungstempo
Auch Ihre Marschgeschwindigkeit ist bei einem Kampfeinsatz nicht unwichtig. Möchten Sie das Zielgebiet unbemerkt auskundschaften, sollten Sie langsam gehen. Dadurch haben Sie mehr Zeit, die Umgebung nach Feinden abzusuchen und laufen nicht Gefahr, müde zu werden, was sich wiederum auf Ihre Treffsicherheit auswirkt. Da Sie im Laufschritt deutlich schneller sind und nicht allzu schnell ermüden, ist dies das Standardtempo des Spiels. Allerdings gibt es immer wieder Situationen (beispielsweise auf der Flucht vor Granaten), in denen Sie auch im Laufschritt nicht schnell genug sind. In diesen Fällen müssen Sie sprinten. Denken Sie aber daran, dass Sie durch lange Sprints sehr schnell ermüden.

Waffen heben und senken
Wenn Sie nicht ständig mit erhobener Waffe herumlaufen möchten, können Sie diese auch senken.

Lehnen
Da der Nahkampf zu den gefährlichsten Situationen im Leben eines Infanteristen zählt, muss er auf verschiedene Tricks zurückgreifen, um seinen Befehle auszuführen und den Einsatz zu überleben.
Lehnen Sie sich zur Seite, wenn Sie um eine Ecke spähen möchten, ohne dem Feind eine allzu große Angriffsfläche zu bieten.

Schwimmen
Eine gute Schwimmausbildung ist für jeden Soldaten unerlässlich! Sie sind im Wasser zwar nicht sonderlich schnell und verlieren möglicherweise einige Ihrer Gegenstände, aber immerhin sind Sie in der Lage, ans rettende Ufer zu schwimmen, wenn Sie mit Ihrem Fallschirm im Wasser landen.

PERSPEKTIVEN

In ArmA können Sie Ihren Charakter bzw. das von Ihnen gesteuerte Fahrzeug aus folgenden Perspektiven betrachten:

Ego-Perspektive
In der Standardperspektive sehen Sie Ihre Umgebung durch die Augen Ihres Charakters. Dieser realistische und dramatische Modus eignet sich perfekt für die Steuerung von Fußsoldaten.

Beobachterperspektive
Da Sie in der Beobachterperspektive einen besseren Überblick über Ihre Umgebung haben, eignet sie sich vor allem für die Steuerung von Fahrzeugen. Im Schwierigkeitsgrad "Veteran" ist diese Perspektive allerdings deaktiviert. Im Kadetten-Modus können Sie mit [+](Numpad) zwischen der Ego- und der Beobachterperspektive umschalten.

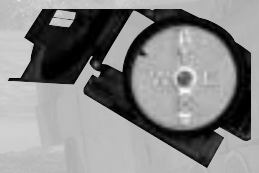
Waffenperspektive
Sämtliche Waffen in ArmA haben realistische Visiersysteme, die für Angriffe auf weit entfernte Ziele eingesetzt werden können. Drücken Sie die **rechte Maustaste** (Standardkonfiguration), wenn Sie diese Perspektive aktivieren möchten.

ORIENTIERUNG

Folgende Optionen sollen gewährleisten, dass Sie die Situation stets unter Kontrolle haben:

Kompass and Uhranzeige
Innerhalb eines Teams gibt es zwei Methoden, die Richtung anzugeben. Die erste, auf einem normalen Kompass basierende, Methode arbeitet mit einem 360 Grad-System:

000 = Norden, 090 = Osten, 180 = Süden, 270 = Westen



Mit den Zahlen auf dem äußeren Ring Ihres Kompasses können Sie die exakte Richtung bestimmen.

Diese Methode kommt häufig bei der Erteilung von Marschbefehlen zum Einsatz. Die zweite Methode basiert auf der Stundeneinteilung einer Uhr. Ein Gegner auf 12 Uhr steht also genau vor Ihnen, ein Gegner auf 6 Uhr genau hinter Ihnen. Denken Sie immer daran, dass diese Richtungsangaben relativ zu ihrem Urheber sind. Im Kadetten-Modus wird eine kleine Uhr eingeblendet, sobald jemand eine relative Richtung angibt. Diese erleichtert Ihnen das Auffinden der vorgegebenen Richtung.

Mit dieser Methode wird in der Regel Ihre Bewegungsrichtung bzw. die Position eines Objektes oder Gegners angegeben. Sie ist vor allem in Kombination mit der Kartenansicht effektiv. Mit Radarsystemen ausgestattete Fahrzeuge zeigen ihre Fahrtrichtung am oberen Bildschirmrand an.

Hinweis: Im Kadetten-Modus zeigt eine gelbe Linie auf Ihrem Kompass darüber hinaus die Richtung Ihrer aktuellen Wegmarke an.

Peripherieanzeige
ArmA verfügt über eine Peripherieanzeige, die Ihnen die Orientierung in Ihrer Umgebung deutlich erleichtert. Es handelt sich dabei um kleine Punkte, die die Positionen feindlicher Einheiten sowie verbündeter bzw. neutraler Objekte markieren. Die Punkte erscheinen am Bildschirmrand und zeigen die Position von Objekten an, die zwar in Reichweite aber außerhalb Ihres Sichtbereichs sind.

GPS
Bei einigen Einsätzen steht Ihnen in der Kartenansicht ein GPS-Sender zur Verfügung. Dieser bestimmt Ihre exakten Koordinaten und ermöglicht Ihnen die Bestimmung Ihrer Position auf der Karte.

ZIELEN UND FEUERN

Wie im richtigen Leben, halten Sie Ihre Waffe (abhängig von Ihrer Ausdauer und Ihrer Körperhaltung) nie völlig ruhig. Schießen Sie liegend, erhöht sich Ihre Effizienz, da sich der Rückstoß der Waffe weniger stark auf Ihre Treffsicherheit auswirkt. Die Ausdauer Ihres Charakters schlägt sich in seiner Atemfrequenz nieder. Da ArmA auch die Ballistik einer Waffe simuliert, dauert es eine Weile, bis ein Geschoss sein Ziel erreicht. Auch die Erdanziehung spielt dabei eine nicht unerhebliche Rolle. Denken Sie daran, wenn Sie auf weit entfernte oder bewegliche Ziele feuern. Möchten Sie möglichst genau zielen, aktivieren Sie den Konzentrationsmodus, um die Luft anzuhalten und sich voll und ganz auf Ihr Ziel zu konzentrieren.

AKTIONSMENÜ

Ist eine neue Aktion verfügbar, erscheint in der Mitte des Bildschirms ein entsprechendes Symbol. Drücken Sie das Mausrad, wenn Sie das Symbol aktivieren möchten. Wenn Sie das Mausrad drehen, werden alle derzeit verfügbaren Aktionen angezeigt. Markieren Sie auf diese Weise die gewünschte Aktion und drücken Sie das Mausrad, um sie zu aktivieren. Typische Aktionen sind neben dem Waffenwechsel das Nachladen, das Einsteigen in Fahrzeuge und die Benutzung von Leitern. Hinweis: Einige Funktionen des Aktionen-Menüs können auch mithilfe von Schnelltasten aktiviert werden.

TEAMWECHSEL

Wenn Sie alle Aspekte der modernen Kriegführung kennenlernen und Ihre Ausrüstung optimal nutzen möchten, sollten Sie die Teamwechsel-Funktion aktivieren. Drücken Sie dazu (in der Standardkonfiguration) einfach die Taste [T]. Wenn Sie fallen und eine andere spielbare Einheit noch am Leben ist, dürfen Sie Ihren Einsatz mit der neuen **Weiter**-Option fortsetzen. Im Teamwechsel-Menü können Sie zu einer beliebigen verfügbare Rolle innerhalb des aktiven Szenarios springen, um die Aufgaben der entsprechenden Einheit zu übernehmen. Haben Sie beispielsweise eine feindliche Stellung als Helikopterpilot sturmreif geschossen, können Sie in die Rolle eines Infanterie-Kommandeurs schlüpfen, um dem Gegner mit Ihrem Bodenteam den Todesstoß zu versetzen. Auf diese Weise erleben Sie eine Situation aus unterschiedlichen Blickwinkeln.

KOMMANDIEREN

Übernehmen Sie das Kommando
Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Ihnen unterstellten Truppen zu befehligen. Die optimale Vorgehensweise ist von der jeweiligen Situation und Ihrer Spielweise abhängig.

SCHNELLBEFEHLE

Halten Sie [Spacebar] gedrückt, um das Schnellbefehl-System zu aktivieren.

Der Cursor wechselt nun in den situationsabhängigen Kommandomodus. Das bedeutet, dass sich Funktionalität und Aussehen des Cursors abhängig vom ausgewählten Objekt ändern. Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf eine Einheit, um diese auszuwählen Möchten Sie das gesamte Team einer Einheit auswählen, halten Sie [Shift] gedrückt und klicken Sie auf die gewünschte Einheit. Im Einheiten-Auswahlmenü in der linken oberen Bildschirmecke können Sie die gewünschte Einheit mit dem **Mausrad** auswählen. Standardmäßig werden alle Einheiten ausgewählt. Markieren Sie im Einheiten-Auswahlmenü einfach die gewünschte Einheit (oder Einheiten eines Teams bzw. Fahrzeugs) oder klicken Sie mit dem **Mausrad** auf mehrere Positionen in der Liste, um die entsprechenden Einheiten auszuwählen.

Darüber hinaus können Sie Ihren Untergebenen mit dem Befehlscursor folgende Befehle erteilen:

- Klicken Sie auf eine beliebige Position, um Ihre Einheiten dorthin zu schicken.
- Klicken Sie auf ein Ziel, um dieses zu attackieren.
- Klicken Sie auf ein Fahrzeug, um einzusteigen.
- Halten Sie links [↑] gedrückt und klicken Sie, um in eine bestimmte Richtung oder auf ein Fahrzeug, eine Einheit oder ein Objekt zu schauen.

Lassen Sie [Spacebar] los, wird die Auswahl aller Einheiten aufgehoben und Sie kehren in den normalen Modus zurück.

BEFEHLSMENÜ

Im Befehlsmodus stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Verfügung.

Wenn Sie in den Befehlsmodus wechseln:

- Halten Sie [Spacebar] gedrückt
- Drücken Sie eine beliebige [F]-Taste
- Wechseln Sie zur Taktischen Sicht (siehe unten)

Die Kommunikation erfolgt in ArmA über das Befehlsmenü. Das Kommunikationsfenster können Sie jederzeit aufrufen, indem Sie im Befehlsmenü die Taste des gewünschten Befehls drücken.

Hinweis: Gelegentlich stehen auch für einzelne oder untergeordnete Einheiten mehrere Kommunikationsoptionen zur Verfügung.

Drehen Sie das **Mausrad**, um durch das Befehlsmenü zu blättern und drücken Sie es, um eine Option auszuwählen.

Natürlich können Sie auch Schnelltasten benutzen (Zahlen für Befehle und [F]-Tasten für Einheiten), um schneller durch das Menü zu navigieren.

Beispiel: Haben Sie eine untergeordnete Einheit 2, geben Sie dieser mit [F2] [1] [1] den Befehl "In Formation zurückkehren".

Sind Sie Teil eines KI-Trupps, brauchen Sie diese Funktionen in der Regel nicht. Wenn Sie aber ein Mehrspieler-Match mit Spielern, deren Sprache Sie nicht verstehen, spielen oder Ihr Mikrofon nicht benutzen können, bieten Ihnen diese einfachen Befehle die Möglichkeit, mit Ihren Mitspielern zu kommunizieren.

- **"Wo sind Sie?":** Fordern Sie die aktuelle Position Ihres Truppführers an.
- **"Erledigt":** Bestätigen Sie, dass Sie den letzten Befehl verstanden haben.
- **"Scheitern":** Informieren Sie Ihren Truppführer, dass Sie seinen letzten Befehl nicht ausführen können.
- **"Wiederholen":** Bitten Sie Ihren Truppführer, den letzten Befehl zu wiederholen.
- **"Funk":** In einigen Missionen können Sie anderen Teams per Funk Nachrichten zukommen lassen.

TEAMS

Es gibt verschieden farbige Gruppen, denen Sie Ihre Einheiten zur schnelleren Auswahl zuweisen können. In einigen Missionen sind die Einheiten bereits verschiedenen Teams zugewiesen. Als Kommandeur können Sie Ihre Einheiten aber auch während des Spiels zuordnen.

Wählen Sie die Einheiten aus, die ein Team bilden sollen und wählen Sie im Befehlsmenü "Zuordnen" ("9"). Weisen Sie die Einheiten anschließend der gewünschten Teamfarbe zu. Nicht zugeordnete Einheiten werden im weißen Team zusammengefasst.

Auswahl /Abwahl des gesamten Teams:

• Halten Sie [Shift] gedrückt und klicken Sie mit dem Befehlscursor auf ein beliebiges Mitglied des Teams.

• Halten Sie [Shift] gedrückt und drücken Sie die [F]-Taste eines beliebigen Teammitglieds

• Scrollen Sie im Schnellbefehl-Menü mit dem **Mausrad** durch die Teams und klicken Sie mit dem **Mausrad** auf das Team, das Sie befehligen möchten.

BEWEGUNG

Formationen
Vorrückende Truppen nehmen die von ihrem kommandierenden Offizier angeordneten Standardformationen ein. Diese legen die Verteilung bzw. Anordnung der Soldaten fest.

Es gibt folgende Formationen:

- **"Kolonne"**
- **"Gestaffelte Kolonne"**
- **"Keil"**
- **"Staffel links"**
- **"Staffel rechts"**
- **"V-förmig"**
- **"Reihe"**

Ein erfahrener Kommandeur weiß, welche Formation in einer bestimmten Situation optimal ist. Trotzdem sollten Sie folgende Punkte beachten.

• Wenn Infanterieeinheiten zu schnell in einer gestaffelten Kolonne vorrücken, verliert die Nachhut unter Umständen den Anschluss zu ihren Vorderleuten.

• Eine eng gestaffelte Formation kann mit einer einzigen Granate neutralisiert werden. Lassen Sie Ihre Männer also ausschwärmen, wenn Sie mit Feindkontakt rechnen, oder bilden Sie enge Formationen, wenn Sie schnell vorrücken möchten.

Angriff

Es gibt zahlreiche Befehlsmenü-Optionen, mit deren Hilfe Sie das Angriffsverhalten Ihrer Untergebenen steuern können.

• "**Feuer eröffnen**" - Dies ist der Standardbefehl Ihrer Einheiten. Haben sie ein Ziel, dürfen sie es attackieren.

• "**Feuerpause**" - Geben Sie diesen Befehl, stellen Ihre Truppen das Feuer ein.

• "**Feuer**" - Mit diesem Befehl erteilen Sie einem Untergebenen einen Feuerbefehl.

• "**Eigenständiger Angriff**" - Geben Sie Ihren Einheiten diesen Befehl, greifen sie feindliche Truppen eigenverantwortlich an. Dazu verlassen sie nicht selten die Formation, um eine bessere Position einzunehmen.

• "**Zurückziehen**" - Die Einheit stellt das Feuer ein und kehrt in die Formation zurück.

Taktische Sicht

Drücken Sie [,] (Numpad) . oder tippen Sie zweimal [Spacebar] an, um zwischen der normalen und der taktischen Sicht umzuschalten. In Letzterer sehen Sie Ihre Umgebung von oben und können Ihre Truppen mit den Befehlstechniken der Normalansicht befehligen. In der taktischen Sicht können Sie den Zoomfaktor der Kamera verändern, um einen besseren Überblick über Ihre Umgebung zu bekommen. Dies ermöglicht Ihnen wiederum eine strategischere Befehligung Ihrer Truppen in Echtzeit.

Hinweis: Aktivieren Sie im Einstellungsfenster für den Schwierigkeitsgrad die Beobachterperspektive, da Sie die taktische Sicht andernfalls nicht aktivieren können.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Es gibt drei Arten von Unterstützungseinheiten:

Medizinische Unterstützung
Sind Sie verletzt, können Sie Ihre Kameraden mit der Befehlsmenü-Option "Status" > "Verwundet" darüber in Kenntnis setzen. Möchten Sie Ihre Wunden behandeln, nähern Sie sich einem Sanitäter, einen Krankentransport oder einem Feldlazarett und wählen Sie im Aktionen-Menü "Heilen bei". Wenn Sie bewegungsunfähig sind oder keinen Sanitäter finden, fordern Sie mit der Befehlsmenü-Option "Unterstützung anfordern" > "Sanitäter" medizinische Hilfe an. Sind Sie ein normales Mitglied eines Teams, kann auch Ihr Kommandeur einen Sanitäter zu Ihrer Position schicken.

Munitionsnachschub
Ohne geeignete Munition sind auch Hightech-Waffen nutzlos. Denken Sie also immer daran, dass ein ausgedehntes Feuergefecht ihre Munitionsreserven in wenigen Sekunden aufzehren kann. Während Panzer und Helikopter in diesem Fall zu ihrem Stützpunkt zurückkehren, um ihre Munitionsvorräte aufzufrischen, kann eine derartige Situation für Infanterie-Einheiten verheerende Folgen haben. Vermeiden Sie also Pattsituationen und allzu lange Einsätze um jeden Preis! Wenn alle Stricke reißen, können Sie die Waffen und Magazine gefallener Verbündeter oder Gegner benutzen. Stellen Sie sich dazu auf einen Gefallenen und sammeln Sie dessen Waffen und Magazine mithilfe des Aktionen-Menüs ein.

Fahrzeugunterstützung
Aufgrund ihrer Größe und taktischen Bedeutung sind Fahrzeuge auf dem Schlachtfeld vergleichsweise anfällig. Die Besatzung eines Fahrzeugs muss neben möglichen Schäden auch den Treibstoffverbrauch überwachen, um rechtzeitig tanken zu können. Da sich Fahrzeuge allerdings relativ schnell von der Front zurückziehen können, ist es relativ einfach, sie mit Munition und frischem Treibstoff zu versorgen. Die LKWs, die diese Aufgabe übernehmen, sind für den Erfolg einer Operation von entscheidender Bedeutung. Fahren Sie Ihr Fahrzeug in die Nähe einer Unterstützungseinheit und lassen Sie es reparieren, aufmunitionieren oder betanken.

WAFFEN

Sturmgewehre

US-Streitkräfte:
M4, M4 ACOG, M4 M203, M4 M203 + CompM2, M4A1 ACOG, M4A1 M203 + ACOG, M4A1, QDS CompM2

Royal Army Corps Sahrani (RACS):
M16A2, M16A2 + M203, G36, G36K, G36C

Sahrani Liberation Army (SLA):
AK74, AK74 + GP-25, AKS74U, AKS74UN

Maschinenpistolen

US-Streitkräfte:
MP5SD6, MP5A5

Royal Army Corps Sahrani (RACS):
MP5SD6, MP5A5 Maschinengewehre

Maschinengewehre

US-Streitkräfte:
M249, M240

Royal Army Corps Sahrani (RACS):
M240

Sahrani Liberation Army (SLA):
PK

Scharfschützengewehre

US-Streitkräfte:
M24, SPR

Royal Army Corps Sahrani (RACS):
M24

Sahrani Liberation Army (SLA):
SVD Dragunov

Pistolen

US-Streitkräfte:
M9, M9 mit Schalldämpfer

Royal Army Corps Sahrani (RACS):
M9, M9 mit Schalldämpfer

Sahrani Liberation Army (SLA):
Makarov PM, Makarov PM mit Schalldämpfer

Mobile Werfer

US-Streitkräfte:
FIM92F Stinger (AA), M136 AT4 (AT)

Royal Army Corps Sahrani (RACS):
FIM92F Stinger (AA), M136 AT4 (AT)

Sahrani Liberation Army (SLA):
RPG-7V (AT), 9K32 Strela (AA)

FAHRZEUGE

Landfahrzeuge

US-Streitkräfte:
M1A1, M113A3 APC, M163 Vulcan, M1126 STRYKER ICV M2, M1126 STRYKER ICV MK19, M1134 STRYKER ATGM,HMMWV, HMMWV M2, HMMWV Mk19, HMMWV TOW, 5T Truck, 5T Truck offen, 5T Truck + M2 MG

Royal Army Corps Sahrani (RACS):
M113A3 APC, M113 Krankentransport, M163 Vulcan, 5T Truck, 5T Truck M2, Army 4x4 geschlossen, Army 4x4 offen, Army 4x4 M2

Sahrani Liberation Army (SLA):
BMP-2, BMP-2 Krankentransport, T-72, ZSU-23-4 Shilka, BRDM2, BRDM2, ATGM, UAZ, UAZ-469 DSHK, UAZ-469, UAZ-469 AGS-30, Ural, Ural offen, Ural Munition, Ural Tanken, Ural Reparatur

Zivilisten:
Hatchback, Sedan, Ural zivil, Bus,Traktor, Pick-Up, Jeep

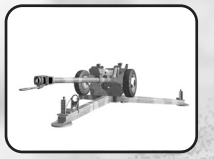
Luftwaffe

US-Streitkräfte:
AH-1Z, AH-6, AV-8B,MH-6, UH-60L M134, UH-60L FFAR

Royal Army Corps Sahrani (RACS):
AH6, MH6

Sahrani Liberation Army (SLA):
Mi-17 (Raketen), Mi-17 (MG), Ka-50

Unterstützung



US-Streitkräfte:
M119 Haubitze, M2 Static MG

Sahrani Liberation Army (SLA):
D-30 Haubitze, AGS30, DShKM

Wasserfahrzeuge

US-Streitkräfte:
RHIB, CRRC

Royal Army Corps Sahrani (RACS):
CRRC

Sahrani Liberation Army (SLA):
PBX-Boot

Wussten Sie, ...dass der Bibliotheksmodus freigeschaltet wird, wenn Sie alle Einzelspieler-Einsätze meistern? Dieser versorgt Sie mit detaillierten Informationen über alle Waffen und Fahrzeuge des Spiels.

KAMPFTAKTIKEN

Auf dem Schlachtfeld steht nicht die Neutralisierung des Gegners, sondern das eigene Überleben im Vordergrund. Denken Sie also nach, bevor Sie etwas Unüberlegtes tun. Im Folgenden finden Sie eine Liste sinnvoller Strategien, die Ihnen helfen, selbst zu überleben und Ihre Feinde in die Knie zu zwingen.

Legen Sie sich hin!

- Legen Sie sich wenn möglich flach auf den Boden, um dem Feind eine möglichst geringe An griffsfläche zu bieten und Ihre Treffsicherheit zu erhöhen.
- Können Sie sich nicht hinlegen, ducken Sie sich wenigstens.
- Verlassen Sie niemals Ihre Deckung, da Sie für den Feind andernfalls ein leichtes Ziel sind.

Stellen Sie das Feuer ein!

- Während Sie sprinten, können Sie grundsätzlich nicht feuern. Die beste Trefferquote erzielen Sie, wenn Sie sich ducken oder auf den Boden legen.
- Legen Sie (beispielsweise nach einem Sprint) schwer atmend auf einen Gegner an, sinkt Ihre Trefferquote deutlich. Sie sollten also erst wieder zu Atem kommen, bevor Sie Ihre Gegner ins Visier nehmen. Denken Sie daran, dass Sie einige Sekunden lang die Luft anhalten können.

Sehen Sie sich um!

- Behalten Sie die Umgebung vor, hinter, über und neben Ihnen im Auge. Tun Sie das nicht, fällt Ihnen der Feind früher oder später in die Flanke.
- Aufgrund der HDR-Simulation können Sie von der Sonne oder anderen hellen Lichtquellen geblendet werden. Greifen Sie also keine Gegner an, die die Sonne im Rücken haben, um nicht von vornherein im Nachteil zu sein.

Hinweis: Sie können sich auch umsehen, während Sie weiter vorrücken. Halten Sie dazu [↑] gedrückt und bewegen Sie gleichzeitig die Maus. Darüber hinaus weisen Sie in besonders schwierigen Umgebungen bunte Punkte am Bildschirmrand auf Besonderheiten hin.

Gehen Sie in Deckung!

- Gehen Sie grundsätzlich in Deckung, um Ihre Waffe zu laden.
- Gelingt es Ihnen nicht, aus Ihrer Deckung heraus zu feuern, sitzen Sie in einer tödlichen Falle.
- Nutzen Sie jede sich bietende Deckung. Schließlich sieht Sie Ihr Gegner nicht kommen, wenn Sie hinter einem Baum lauern.
- Büsche verbergen Sie zwar vor den wachsamen Augen Ihrer Gegner, bieten Ihnen aber im Falle eines Schusswechsels keinen Schutz. Dies gilt auch für andere Objekte. Kommen Sie also nicht auf die Idee, sich hinter einer Holzwand vor den Kugeln Ihrer Gegner zu verstecken.

Kampfbewegung

- Laufen Sie Schlangenlinien, wenn Sie unter Beschuss vorrücken. Dadurch fällt es dem Feind schwerer, Sie zu treffen.
- Kreuzen Sie niemals den Weg eines hinter Ihnen laufenden Kameraden, um nicht von hinten erschossen zu werden.
- Bleiben Sie in Bewegung. Dadurch weiß der Feind nie genau, was Sie vor haben.
- Bleiben Sie nur hinter einer sicheren Deckung stehen.
- Wenn Sie zu lange an einem Ort verharren, fällt Ihnen der Feind früher oder später in die Flanke.

Verwirren Sie den Feind

- Achten Sie darauf, dass Ihre Laufwege für den Feind nicht vorhersehbar sind. Andernfalls muss dieser nur warten, bis Sie ihm vor das Gewehr laufen.
- Feuern Sie aus einer sicheren Deckung heraus, wechseln Sie immer wieder Ihre Position, damit sich der Feind nicht auf Sie einschießen kann.

Wussten Sie, ...dass auf der Community-Website http://community.bistudio.com noch mehr Tipps, Tricks und Walkthroughs auf Sie warten?

EINZELSPIELER

KAMPAGNE

Sind Sie bereit, in die spannende Geschichte von ArmA einzutauchen und sich den Streitkräften der Demokratischen Republik Sahrani zu stellen? Im Kampagne-Menü können Sie eine neue Einzelspieler-Kampagne starten oder eine gespeicherte Kampagne fortsetzen. Wählen Sie eine Mission oder Zwischensequenz in der Liste aus, wenn Sie diese wiederholen möchten. Kehren Sie mit der Option Zurückkehren zu einem bestimmten Punkt der Kampagne zurück, werden alle Ihre Fortschritte nach diesem Punkt gelöscht.

Kampagnen-Hintergrund
Ein kleines Kontingent der US Army wurde auf die Insel Sahrani entsandt, um vor Ort die Ausbildung der Truppen des proamerikanischen Königreichs Süd-Sahrani zu überwachen. Obwohl die Beziehungen des rohstoffreichen Süd-Sahrani und der Demokratischen Republik Sahrani im Norden der Insel traditionell angespannt sind, hat sich die Situation auf der Insel in den letzten Jahren etwas normalisiert, doch nun betrachtet die Demokratische Republik Sahrani die Ausbildung der Truppen ihres südlichen Nachbarn durch amerikanische Soldaten als Provokation und Bedrohung. Kurz vor dem Abzug der Amerikaner fallen die Truppen der Demokratischen Republik Sahrani deshalb völlig überraschend in Süd-Sahrani ein.

SAHRANI

Sahrani ist eine imaginäre Insel im Atlantischen Ozean, auf der zwei Länder um die Vorherrschaft kämpfen. Während der Norden der Insel von einem kommunistischen Diktator regiert wird, ist der Süden der Insel eine Monarchie. Süd-Sahrani hat durch den Export von Öl und anderen Rohstoffen einen gewissen Wohlstand erlangt, was nicht zuletzt auf das deutlich mildere Klima zurückzuführen sein dürfte. Das abwechslungsreiche Landschaftsbild stellt Sie im Laufe Ihres Abenteuers immer wieder vor neue Herausforderungen, zumal Sie alle Regionen der Insel betreten können ... egal, ob Sie vor der Brandung der malerischen Strände stehen oder sich einen Weg durch dichte Urwälder bahnen. Natürlich führt Sie der Krieg auch in die Städte des Landes, wo Sie blutige Häuser- und Straßenkämpfe erwarten.

STRATEGISCHE KARTE

Die Kampagne von ArmA ist in Story-Missionen und Nebenmissionen unterteilt, die durch Zwischensequenzen miteinander verknüpft werden. Vor jedem neuen Einsatz wird die strategische Karte mit dem aktuellen Status der einzelnen Kriegsparteien eingeblendet. Darüber hinaus werden auf der Karte alle verfügbaren Missionen angezeigt. Möchten Sie die Kampagne vorantreiben, müssen Sie eine Story-Mission in Angriff nehmen. Neben den Story-Missionen gibt es aber auch Einsätze, die zuerst gespielt werden können und sich nachhaltig auf bestimmte die Story-Missionen auswirken. Sabotieren Sie im Rahmen einer Mission beispielsweise einen Flughafen, können Sie später vielleicht einen Luftschlag anfordern. Natürlich können sich einige Nebenmissionen auch negativ auf zukünftige Story-Missionen auswirken.

MISSIONEN

Freuen Sie sich auf jede Menge actiongeladene Missionen. Egal, ob Sie als Scharfschütze in die Schlacht ziehen oder mit aller Macht zuschlagen wollen, ArmA erfüllt Ihnen jeden Wunsch. Wenn Sie sich mit der Steuerung und den Features des Spiels vertraut machen und an Ihren Fähigkeiten feilen möchten, sind Sie hier goldrichtig.

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, sind folgende Optionen verfügbar:

- **Meine Missionen:** Missionen, die Sie selbst erstellt haben.
- **Trainingsmissionen:** Trainieren Sie verschiedene Fähigkeiten.

Darüber hinaus werden einige bereits verfügbare Einzelspieler-Missionen angezeigt. Haben Sie einige dieser Missionen erfolgreich abgeschlossen, werden weitere Missionen freigeschaltet. Doppelklicken Sie mit der **linken Maustaste** auf die Mission, die Sie starten möchten. Haben Sie in dieser Mission bereits einen Spielstand gespeichert, wird dieser geladen. Möchten Sie eine Mission neu starten, wählen Sie bitte die Option **Neu beginnen**.

Einige Missionen finden Sie in Unterordnern, wie **Trainings-Missionen...** . Unterordner erkennen Sie an den drei Punkten (...) hinter dem Namen des Ordners. Wählen Sie **Öffnen**, wenn Sie den Inhalt eines Ordners betrachten möchten. Bevor Sie eine Mission starten, sollten Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels an Ihre Vorstellungen anpassen.

MEHRSPIELER

Ziehen Sie an der Seite Ihrer Freunde in die Schlacht oder zeigen Sie ihnen in packenden Online- oder LAN-Schlachten, wer der größte Feldherr aller Zeiten ist. Freuen Sie sich also auf spannende Spielmodi, wie Koop-Einsatz, Deathmatch, Capture the Flag und Sektorenkontrolle.

SITZUNGSBROWSER

Wenn Sie einen der Mehrspieler-Modi von ArmA starten möchten, müssen Sie zunächst den Sitzungsbrowser öffnen. Wählen Sie dazu **Spielen** und anschließend **Mehrspieler.** Entscheiden Sie sich im nun erscheinenden Bildschirm für eine vorhandene Sitzung oder hosten Sie (in einem LAN oder online) eine eigene Sitzung.

Adresse
Standardmäßig durchsucht Ihr Browser das Internet automatisch nach Spielen. Möchten Sie dies ändern und Ihr LAN nach Spielen durchsuchen, klicken Sie bitte auf **Adresse: Internet**. Mit einem weiteren Klick auf den Button stellen Sie die ursprüngliche Einstellung wieder her. Suchen Sie nach verfügbaren LAN-Sitzungen, müssen Sie möglicherweise den verwendeten Netzwerk-Port ändern. Klicken Sie dazu auf den Button **Port: 2303**.

Sortieren
Mit verschiedenen Filtern am oberen Rand der Sitzungsliste können Sie die Sitzungen nach verschiedenen Kategorien sortieren. Klicken Sie beispielsweise auf **Host**, werden alle Sitzungen nach den jeweiligen Hosts in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Klicken Sie erneut, wenn Sie die Sortierreihenfolge ändern möchten.

Informationen der einzelnen Spalten (von links nach rechts):
- Angaben über den Passwortschutz einer Sitzung
- Name des Hosts
- Mitspielerzahl in Sitzung / Maximal zulässige Spielerzahl
- Verbindungsqualität

Filter
Gelegentlich fällt es angesichts der Vielzahl von Servern schwer, einen geeigneten Server auszuwählen. Benutzen Sie in diesen Fällen die **Filter**-Einstellungen. In diesen Menü finden Sie eine Liste der verfügbaren Filter:

- **Host:** Beschreibung des Hosts
- **Max. Ping:** Maximaler Ping-Wert (in Millisekunden).
- **Min. Spieler:** Mindestzahl von Spielern in der Sitzung.
- **Max. Spieler:** Maximale Spielerzahl der Sitzung.
- **Voll:** Blenden Sie volle Sitzungen ein oder aus.
- **Geschützt:** Blenden Sie passwortgeschützte Server ein oder aus.

Aktualisierung
Mit dem **Aktualisieren**-Button leeren Sie Ihre Sitzungsliste und sammeln neue Informationen über verfügbare Server.

Passwörter
In der linken unteren Ecke des Browsers wird das verwendete Passwort angezeigt. Standardmäßig werden keine Passwörter eingetragen. Wenn Sie hier ein Passwort eingeben und anschließend eine neue Sitzung hosten, ist diese passwortgeschützt. Spieler, die sich Ihrer Sitzung anschließen möchten, müssen zunächst das entsprechende Passwort eingeben.

SPIEL BEITRETEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, einer Sitzung beizutreten. Wählen Sie im Browser eine Sitzung aus oder geben Sie die Adresse des gewünschten Hosts ein.

Möchten Sie einer Sitzung über den Browser beitreten, doppelklicken Sie mit der **linken Maustaste** auf eine Sitzung oder markieren Sie diese und klicken Sie auf **anschliessen**.

Wollen Sie sich einem bestimmten Host anschließen, klicken Sie auf **Remote** und geben Sie die Adresse des Hosts und Port-Nummer des Hosts ein.

st die Sitzung des Hosts passwortgeschützt, müssen Sie das entsprechende Passwort eingeben, damit Sie sich der Sitzung anschließen können.

Wussten Sie, ...dass ArmA Join In Progress (JIP) unterstützt? Sie können sich also einer freigeschalteten Sitzung auch nach dem Start einer Mission anschließen.

Wahl einer Rolle

Haben Sie sich einer Sitzung angeschlossen, erscheint der Bildschirm **Mehrspieler**-Setup. Hier finden Sie Informationen über die Einsatzdetails, die verfügbaren Rollen der beteiligten Parteien und einen Spieler-Pool. Wenn Sie sich einem Spiel anschließen, wird Ihnen automatisch eine Rolle zugewiesen. Möchten Sie eine andere Rolle übernehmen, ziehen Sie Ihren Namen mit gedrückter **linker Maustaste** aus dem Spieler-Pool über eine andere Rolle oder linksklicken Sie auf die gewünschte Rolle.

Hinweis: Gelegentlich weist Ihnen auch der Host der Sitzung eine Rolle zu. Ist dies der Fall, können Sie selbst nichts daran ändern. Bitten Sie den Host in diesem Fall einfach um eine andere Rolle. Sind Sie bereit, klicken Sie auf **OK**, um die übrigen Spieler darüber zu informieren.

SPIEL HOSTEN

Möchten Sie eine neue Sitzung hosten, klicken Sie auf **Neu** oder doppelklicken Sie im Sitzungsbrowser auf **Spiel hosten**. Sie werden nun aufgefordert, eine bereits erstelle Mission auszuwählen oder mithilfe des Editors oder des Assistenten eine neue Mission zu erstellen.

Anschließend können Sie den Spielern im Bildschirm **Mehrspieler**-Setup Rollen zuweisen und die Host-Einstellungen bearbeiten.

Rot markierten Spielern haben Sie noch keine Rollen zugewiesen. Spieler, deren Name in gelber Schrift erscheint, haben eine Rolle erhalten, sind aber noch nicht spielbereit. Grün markierte Spieler sind bereit. Klicken Sie auf **OK**, um die Sitzung zu starten.

Aufteilung von Rollen
Wenn Sie die Lobby betreten, wird Ihnen automatisch eine Rolle in der aktuellen Mission zugewiesen. Ziehen Sie Ihren Namen mit gedrückter linker Maustaste über eine andere Rolle, wenn Sie mit Ihrer aktuellen Rolle nicht zufrieden sind. Sie können die gewünschte Rolle übrigens auch per Linksklick auswählen.

Is Host einer Sitzung dürfen Sie den Spielern Rollen zuweisen. Ziehen Sie die Spieler des Spieler-Pools dazu einfach über die gewünschten Rollen. Dadurch können die entsprechenden Spieler Ihre Rolle nicht mehr selbst bestimmen.

Wussten Sie, ...dass Sie die KI-Steuerung von Spielern, die das Spiel verlassen, mit einem Klick auf das KI-Symbol neben der Rolle des entsprechenden Spielers deaktivieren können?

Spieler rauswerfen
Gelegentlich kann es nötig sein, einen Spieler aus dem Spiel zu werfen. Klicken Sie dazu auf den Namen des gewünschten Spielers und wählen Sie die Option **Rauswerfen**.

Einsatz-Einstellungen
In einigen Missionen kann der Host Einsatz-Einstellungen, wie das Abschuss-Limit für den Gewinn eines Szenarios oder die Dauer einer Mission, anpassen. Einsatz-Designer haben darüber hinaus die Möglichkeit, neue Einsatz-Einstellungen zu entwickeln. Diese werden anschließend unter den Spieler-Rollen angezeigt.

Host-Einstellungen

- Alle KI-Spieler aktivieren/deaktivieren: Mit dieser Option können Sie allen KI-Spielern Rollen zu weisen oder diese aufheben.
- Server öffnen/sperren: Wenn Sie eine Sitzung sperren, können sich dieser keine weiteren Spie ler anschließen.

KOMMUNIKATION

Mehrspieler-Spiele sind wesentlich unterhaltsamer und interessanter, wenn Sie mit anderen Spielern kommunizieren können. ArmA verfügt deshalb über mehrere Kommunikationstools.

Kanäle
Das Spiel benutzt verschiedene Kommunikationskanäle, über die Sie mit wichtigen Informationen versorgt werden.

- **Kanal: Global:** Auf dem globalen Kanal gesendete Nachrichten hören alle Spieler einer Sitzung.
- **Kanal: Seite:** Diesen Kanal empfangen ausschließlich Spieler, die auf Ihrer Seite kämpfen.
- **Kanal: Gruppe:** Diesen Kanal empfangen alle Mitglieder Ihres Trupps.
- **Kanal:** Fahrzeug: - Diesen Kanal empfangen alle Insassen IhresFahrzeugs.
- **Direktes Sprechen:** Da bei dieser Kommunikationsweise keine Funkgeräte benutzt werden, hören derartige Nachricht nur Spieler in Rufweite. Drücken Sie die Doppelpunkt- oder Komma-Taste, wenn Sie den Kanal wechseln möchten.

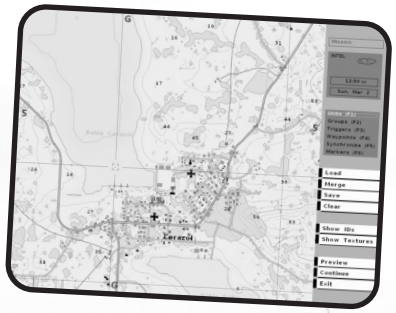
Text-Chat
Eine weitere Kommunikationsmethode ist der Austausch von Textnachrichten. Möchten Sie eine Nachricht eingeben, drücken Sie "/", um ein Eingabefeld aufzurufen. Tippen Sie hier Ihre Nachricht ein und schicken Sie diese mit e ab. Während der Eingabe einer Nachricht wechseln Sie die Kanäle mit Oben und Unten.

Wussten Sie, ...dass das Spiel über ein integriertes Kommunikationssystem verfügt?

Sprach-Chat
Eine weitere (und deutlich schnellere) Kommunikationsmethode ist der Sprach-Chat. Der Vorteil an dieser Methode ist, dass Sie weiterspielen können, während Sie Ihre Nachricht durchgeben. Stecken Sie einfach ein Mikrofon ein und drücken und halten Sie lto, um etwas zu sagen.

Kartenmarkierungen
Die Markierung feindlicher Truppen, die Vorgabe von Marschrouten und die Zuweisung von Artilleriezielen erfolgt mithilfe von Kartenmarkierungen. Doppelklicken Sie auf einen beliebigen Punkt auf der Karte, um dort eine Markierung zu platzieren. Diese ist für alle Personen mit Zugriff auf den gewählten Chat-Kanal sichtbar. Darüber hinaus können Sie Kartenmarkierungen mit kurzen Beschreibungen versehen. Mit den Pfeiltasten W und Z wählen Sie einen anderen Markierungstyp aus. Drücken Sie A oder S, wenn Sie die Farbe der Markierung ändern möchten, und drücken Sie .e, um die Markierung auf der Karte zu platzieren. Bewegen Sie den Mauszeiger über eine Markierung und drücken Sie d, um diese zu löschen.

EINSATZ-ASSISTENT



Haben Sie alle Missionen von ArmA gemeistert, haben Sie verschiedene Möglichkeiten, die Auswahl an Szenarien zu vergrößern. Dabei leistet Ihnen der Einsatz-Assistent gute Dienste, da er Ihnen die schnelle Verlegung von Ausgangspunkten, Zielen und anderen missionskritischen Elementen ermöglicht. Anschließend können Sie diese in brandneue Missionen exportieren.

Einzeleinsatz
Wenn Sie den Einzeleinsatz-Assistenten aufrufen möchten, klicken Sie auf **Spielen** und anschließend auf **Einzeleinsätze**. Öffnen Sie im nun erscheinenden Bildschirm den Ordner **Meine Missionen...** und doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf **<Neuer Einsatz>**. Sie werden nun aufgefordert, eine Einsatzvorlage auszuwählen. Diese bestimmt grundlegende Aspekte Ihres Szenarios, wie die Zahl der feindlichen Stützpunkte und Patrouillen. Folgende Vorlagen sind verfügbar:

- **Einfach:** Erreichen Sie Ihre Zielposition.
- **Ziel:** Zerstören Sie Ihr Hauptziel. Allerdings haben Sie die Möglichkeit, sowohl Ihren eigenen, als auch den Ausgangs- und Zielpunkt des Ziels zu verändern.
- **Verteidiger:** Sorgen Sie dafür, dass Ihr Stützpunkt nicht von feindlichen Truppen überrannt wird.

Wussten Sie, ...dass erfahrene Designer völlig neue Vorlagen entwerfen können?

Sind Sie mit Ihrer Vorlage zufrieden, klicken Sie auf **Öffnen**. Im nun erscheinenden Menü sehen Sie, für welche Seiten die Vorlage verfügbar ist. Klicken Sie erneut auf **Öffnen**, erscheint ein Bildschirm, in dem Sie die Missionseinstellungen bearbeiten können.

- **Einheiten:** Bestimmen Sie Art und Anzahl der Einheiten Ihres Trupps.
- **Insel:** Wählen Sie eine der verfügbaren Inseln aus.
- **Name:** Geben Sie Ihrem Einsatz einen Namen.
- **Karte:** Ändern Sie in der 2D-Kartenansicht die Positionen verschiedener Missionselemente. Bewegen Sie dazu den Cursor mit gedrückter linker Maustaste über eine Markierung und verschieben Sie diese an die gewünschte Position. Doppelklicken Sie mit der **linken Maustaste**, wenn Sie eine markierte Wegmarke oder eine Einheit bearbeiten möchten. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um der aktuellen Einheit eine Wegmarke hinzuzufügen. Wählen Sie **entfernen**, wenn Sie eine Einheit oder eine Wegmarke löschen möchten.
- **Uhrzeit & Datum:** Spielen Sie am liebsten an kalten Winterabenden? Kein Problem. Mit dieser Option können Sie die Uhrzeit und das Datum bearbeiten.
- **Wetter:** Bearbeiten Sie die Wettervorhersage und die Nebeleinstellungen Ihrer Mission.

Sind Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden, wählen Sie **Vorschau** und entscheiden Sie sich im nächsten Bildschirm für einen Schwierigkeitsgrad. Klicken Sie erneut auf **Vorschau**, wird Ihre Mission gestartet. Die Mission wird nun automatisch in den Einzeleinsatz-Bildschirm exportiert. Hier können Sie später die Früchte Ihrer Arbeit ernten.

MEHRSPIELER-EINSATZ-ASSISTENT

Die Funktionsweise dieses Assistenten entspricht weitgehend dem Einzeleinsatz-Assistenten. Allerdings wird er anders aktiviert. Starten Sie diesen Assistenten, wenn Sie eine neue Sitzung hosten möchten. Im Bildschirm Spiel erstellen werden die verfügbaren Einsätze (nach Inseln sortiert) aufgelistet. Wählen Sie eine der beiden folgenden Optionen, wenn Sie eine eigene Mehrspieler-Sitzung erstellen möchten.

- **<< Neu - Editor >>:** Starten Sie den Einsatzeditor, der Ihnen die individuelle Erstellung eigener Missionen ermöglicht.
- **<< Neu - Assistent>>:** Der Assistent hilft Ihnen bei der schnellen Erstellung von Missionen. Die Funktionen des Assistenten entsprechen den Funktionen des Einzeleinsatz-Assistenten.

ArmA verfügt über sechs vorinstallierte Vorlagen:

- **Capture the Flag:** Zwei Teams kämpfen um die Flagge des Gegners.
- **Dogfight:** Stürzen Sie sich in spektakuläre Luftkämpfe.
- **Flag Fight:** Erobern Sie Flaggen, um Bonuspunkte zu sammeln.
- **Sektorenkontrolle:** Eine taktische Schlacht um fünf Gebiete.
- **Seize the Area:** Attackieren Sie einen Stützpunkt im Koop-Modus.
- **Survivor:** Wer hält am längsten durch?

EINSATZ-EDITOR

Der integrierte Einsatzeditor ist ein leistungsfähiges Tool, das Ihnen die Erstellung eigener Einzelspieler- und Mehrspieler-Szenarien ermöglicht.

Wahl einer Insel
Wählen Sie im Spielen-Menü die Option **Editor**, werden Sie zunächst gefragt, auf welcher Insel Sie Ihre Mission ansiedeln möchten. Wählen Sie die gewünschte Insel aus und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf **OK**, um den Editor zu starten.

Die verschiedenen Modi des Editors werden mit den Funktionstasten oder über das Menü am rechten Bildschirmrand aufgerufen:

- [F1] : Einheiten
- [F2] : Gruppen
- [F3] : Auslöser
- [F4] : Wegpunkte
- [F5] : Abstimmen
- [F6] : Markierungen

Platzierung von Einheiten und Gruppen

Einheiten sind die wichtigsten Elemente der meisten Missionen und können mit F1 und einen Doppelklick mit der **linken Maustaste** auf der Karte platziert werden. Im nun erscheinenden Kontextmenü können Sie verschiedene Eigenschaften (Seite, Typ, Gesundheitsstatus und Azimuth) der zu platzierenden Einheit festlegen.

Linksklicken Sie auf eine Einheit und bewegen Sie diese mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Position. Möchten Sie eine Einheit drehen, halten Sie Shift links gedrückt und bewegen Sie die Maus, bis Sie die gewünschte Position erreicht haben.

Möchten Sie mehrere Einheiten gleichzeitig platzieren, drücken Sie F2 und fügen Sie die gesamte Gruppe ein. Haben Sie eine Gruppe platziert, sind deren Einheiten miteinander verbunden. Sie können diese blauen Verbindungen auch im Gruppenmodus erstellen bzw. entfernen.

Wussten Sie, ... dass Sie mithilfe der Teamwechsel-Option zu einer beliebigen, als **spielbar** platzierten Einheit wechseln können?

Wegmarken

Ihre Einheit ist eine KI, die innerhalb der Spielwelt eigenständig agiert und auf Ereignisse in ihrer Nähe reagiert. Möchten Sie, dass sich Ihre Einheiten bewegen, setzen Sie einfach sogenannte Wegmarken.

Folgende Wegmarken sind verfügbar:

- **Bewegen:** Rücken Sie zu dieser Position vor.
- **Zerstören:** Rücken Sie zum Ziel vor und zerstören Sie es.
- **Einsteigen:** Steigen Sie in das Fahrzeug an dieser Wegmarke. Ist die Wegmarke mit der Wegmarke eines Fahrzeugs abgestimmt, wartet das Fahrzeug, bis Sie einsteigen.
- **Suchen und zerstören:** Rücken Sie zu dieser Position vor und suchen Sie dort nach Gegnern.
- **Anschließen:** Stimmen Sie diese Wegmarke mit der Wegmarke einer anderen Gruppe ab, um beide Gruppen zusammenzuführen.
- **Anschließen und führen:** Wie oben. Allerdings sind Sie in diesem Fall der Anführer der Gruppe.
- **Aussteigen:** Verlassen Sie das Fahrzeug.
- **Wiederholen:** Erstellen Sie Wegmarken-Schleifen. Weitere Informationen dazu finden Sie weiter unten.
- **Laden:** Warten Sie auf andere Einheiten, um in ein Fahrzeug verladen zu werden.
- **Entladen:** Warten Sie, bis alle Einheiten das Fahrzeug verlassen haben.
- **Transport entladen:** Warten Sie, bis Einheiten, die nicht Ihrer Gruppe angehören, aussteigen.
- **Halten:** Die Einheit oder Gruppe hält ihre aktuelle Position und verlässt diese nur, wenn Sie ihr einen "Schalter"-Auslöser oder ein Skript zuweisen.
- **Aufklären:** Halten Sie die Stellung, bis Sie einen Gegner orten.
- **Bewachen:** Finden Sie einen Bewacht von-Auslöser und verteidigen Sie die Position. Einheiten, die eine Wegmarke bewachen, greifen Gegner automatisch an.
- **Sprechen:** Sprechen Sie einen Satz des Effekte-Bereichs der Wegmarke.
- **Geskripted:** Führen Sie im Skript-Textfeld der Wegmarke eine Skriptdatei aus.
- **Unterstützten:** Warten Sie, bis eine andere Einheit Unterstützung anfordert (nur für Unterstützungseinheiten verfügbar).
- **In nähestes einsteigen:** Steigen Sie in das nächstgelegene Fahrzeug ein.
- **Entlassen:** Die Einheiten halten sich im Umfeld der Wegmarke auf, bis sie einen Gegner orten.

Abstimmung von Wegpunkten

Sie können die Wegpunkte zweier Gruppen aufeinander abstimmen. Drücken Sie dazu F5 und verbinden Sie die gewünschten Wegpunkte. Dadurch rücken beiden Gruppen zum nächsten Wegpunkt vor, bis beide Wegpunkte abgearbeitet sind.

Patrouillen

Da Patrouillen ein wichtiger Bestandteil einer militärischen Operation sind, können Sie diese mithilfe der Wiederholen-Wegmarke definieren. Möchten Sie, dass eine Einheit zwischen zwei Positionen patrouilliert, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Platzieren Sie an Position **A** einen **Bewegen**-Wegmarke.
2. Platzieren Sie an der ersten Wegmarke der Einheit eine **Wiederholen**-Wegmarke. Sie können diesen Zyklus auf beliebig viele Wegmarken ausdehnen.

Einfache Auslöser

Ein Großteil des Gameplays wird über Auslöser gesteuert. Mit Auslösern können Sie in der Spielwelt unzählige Bedingungen orten und darauf reagieren. Einige einfacher Auslöser werden im Folgenden erläutert:

Ortung von Einheiten

Eine typische Aufgabe eines Auslösers ist die Ortung von Einheiten. Platzieren Sie den Auslöser dazu einfach an der gewünschten Position und bestimmen Sie mit **Achse A** und **Achse B** seinen Wirkungsbereich.

Mit der Option **Aktivierung** bestimmen Sie eine Seite, auf die Sie achten möchten. Ist eine Unterscheidung der Seiten nicht erforderlich, wählen Sie einfach die Option **Jeder**.

Legen Sie anschließend fest, ob Sie auf anwesende, abwesende oder von der anderen Seite entdeckte Einheiten achten möchten. Wählen Sie dazu einfach die gewünschte Option aus.

Missionsende

Mithilfe der Option **Typ** können Sie einen beliebigen Auslöser als Missionsende-Auslöser definieren. Sie haben dabei die Wahl zwischen 7 Varianten (einschließlich Verlieren), die den Endbedingungen in der Einsatzbesprechung entsprechen.

Aufklärung

Möchten Sie den Namen, die Beschreibung, die Tageszeit oder das Wetter einer Mission ändern, klicken Sie auf den Aufklärung-Button in der linken oberen Ecke des Editors. Im nun erscheinenden Fenster können Sie mit vier Schiebereglern das Wetter und den Nebel zu Beginn Ihres Einsatzes sowie die Nebel- und Wettervorhersage bearbeiten. Abschließend dürfen Sie festlegen, auf welche Seite sich die Rebellen in dieser Mission schlagen.

Tipp: Sie können noch weit mehr mit dem Editor machen, als hier beschrieben. Der sepeart erhältliche "Armed Assault Editing Guide" macht Sie zum professionellen Missionsbastler.

Einsatzmanagement

Laden
Wählen Sie im Editor **Laden**, erscheint ein Fenster, in dem Sie bereits gespeicherte Missionen der aktuellen Insel laden können. Möchten Sie eine Mission auf einer anderen Insel suchen, klicken Sie auf **Insel**. Bestätigen Sie Ihre Entscheidung abschließend mit **OK**, um die gewünschte Insel zu laden.

Zusammenführen
Gelegentlich ist es hilfreich, zwei Missionsdateien **zusammenzuführen**. Klicken Sie dazu auf den Button Zusammenführen. Speichern Sie die zusammengeführte Mission anschließend unter einem neuen Namen, werden die beiden Ausgangsmissionen nicht überschrieben.

Speichern
Vergessen Sie nicht, Ihre Fortschritte mit dem Speichern-Button regelmäßig zu **speichern**. Dabei stehen Ihnen verschiedene Exportoptionen zur Verfügung:

- **Benutzerdefinierter Einsatz:** Der gespeicherte Einsatz kann zu einem späteren Zeitpunkt im Editor bearbeitet werden. Sie sollten die aktuellste Version des Spiels immer mit dieser Option speichern, bevor Sie eine der anderen Exportoptionen auswählen.

- **Export zu Einzeleinsätzen:** Die Mission wird in den Bildschirm Einzeleinsätze exportiert. Da alle Missionsinhalte zu einer einzigen Datei komprimiert werden, können Sie diese problemlos anderen Spielern zur Verfügung stellen.

- **Export zu Mehrspieler-Einsätzen:** Die Mission wird als Mehrspieler-Einsatz in einer einzigen komprimierten Datei exportiert. Möchten Sie eine Sitzung hosten, können Sie die entsprechende Mission auswählen.

- **Per E-Mail versenden:** Die Mission wird zu einer Datei komprimiert und in Ihren Postausgang verschoben. Sie können die Datei nun jederzeit an Ihre Kontakte versenden.

Spielen Sie Ihre Missionen!
Es gibt keinen besseren Weg, Ihre Missionen zu testen, als sie selbst zu spielen. Klicken Sie dazu einfach auf **Vorschau**. Nehmen Sie anschließend im Editor Änderungen vor und wählen Sie **Weiter**, um das Spiel fortzusetzen. Sämtliche Änderungen, die Sie vornehmen, werden erst verarbeitet, wenn Sie erneut auf **Vorschau** klicken.

Weitere Informationen über den Editor, seine erweiterten Features und die Skript-Sprache von ArmA finden Sie unter **http://community.bistudio.com**, **http://arma-game.de** oder im seperat erhältlichen **Armed Assault Editing Guide** von Sascha 'Mr- Murray' Hoffmann.

EINSATZ ERSTELLUNG

ArmA: Queens Gambit ist das offizielle Erweiterungspack zu dem realistischsten Kriegssimulator und größten Kriegsschauplatzabenteuer, welches es jemals auf PC zu sehen gab.

Dank der nie da gewesenen Bewegungsfreiheit, der taktischen Tiefe, der Befehligung ganzer Trupps und des Einsatzes unterschiedlichster Fahrzeuge und Waffensysteme haben Sie völlig neue strategische Möglichkeiten.

Queens Gambit beinhaltet neben neuen Addons wie Fahrzeugen und Einheiten unter anderem zwei storybasierte Kampagnen und diverse neue Mehrspieler- sowie Einzelspielerszenarios, welche Sie voller Spannung und Action, begleitet von unzähligen Handlungsmöglichkeiten, durch die riesige Spielwelt von Armed Assault führen.

Treten Sie online gegen hunderte von Spielern aus aller Welt an und messen Sie deren Fähigkeiten mit Ihren. Das weltweite Onlineschlachtfeld von Armed Assault ist eine sehr interessante, sowie spannung- und actiongeladene Welt, die immer mehr Spieler an den PC fesselt.

Erwerben Sie, Dank des neu implementierten Features in Form von Waffenhändlern, die beste Bewaffnung und Ausrüstung, welche Sie nun käuflich erwerben können, um optimal für Ihre bevorstehende Herausforderung gewappnet zu sein.

Queens Gambit ist Ihre Herausforderung, wenn Sie bereit sind in den Krieg zu ziehen!

NEUE WAFFEN

Grenade Launcher 6G30

Der Granatwerfer 6G30 (RG6) wurde zwischen 1993 und 1994 durch das "Central Construction and Research Institute for Sporting and Hunting Firearms" in Tula - Russland entwickelt und bietet gerade bei Kämpfen im Stadtgebiet eine bessere Feuerkraft für die Infanterie.

Zur Zeit wird er von verschiedenen Kräften der russischen Armee, sowie Spezialkräften verwendet und benötigt Standart-40mm-Granaten.

NEUE FAHRZEUGE

Douglas DC3

Die Douglas DC3 ist ein Propellerbetriebenes Flugzeug welches den Lufttransport in den 1930ern bis 1940ern revolutionierte. Die militärische Versionen dieses Flugzeuges waren als C-47 Dakota bekannt. Nach dem Zweiten Weltkrieg wurden Tausende der überschüssigen C-47 zu Zivilflugzeugen umgewandelt und wurden ein Standardproblem für eigentlich alle Flluggesellschaften der Welt. Es existieren noch immer viele DC3's im aktiven Service; besonders in den ärmeren Teilen der Erde.

Sundat pickup

Der Sundat mit dem DShKM Maschienengewehr ist ein improvisiertes Kampfgefährt, oftmals von irregulären Armeen genutzt.Sie werden oft "Technicals" genannt.Diese Bezeichnung entstand durch das Rote Kreuz, welches notwendigerweise Einheimische anstellte, um die Versorgungskonvois zu schützen und sie als technische Unterstützung zu bezahlen.

Coyota pickup

Coyota ist ein starkes Offroadfahrzeug mit Vier-Rad-Antrieb und offener Ladefläche, die schwere DShKM Maschinengewehre beinhaltet. Das Gewehr feuert 12.7-Mm-Patronen ab und wird allgemein auf russischen Panzern als Flugabwehr eingesetzt. Sie kann noch auf 500 Meter in 15-Mm-Rüstung eindringen.

HMMWV-Civilian version

Die Zivilversion des militärischen AWD Fahrzeuges M998 HMMWV. Die militärische Version wurde von 1992 bis 2006 gebaut. Das Fahrzeug wurde während der "Operation Desert Storm" populär. Sowohl die zivilen als auch die militärischen Versionen 6,5 Liter, acht Zylinder Diesel Motoren. Das Fahrzeug ist sehr gut für die Überfahrt rauhen Terrains - Es kann bis zu 76 cm tiefes Wasser durchfahren und eine 56 cm Stufe erklimmen.

NEUE WAFFEN UND FAHRZEUGE

(Im bereits veröffentlichten Patch 1.08 enthalten)

AK74 PS01

KSVK

M107

M16A4

M16A4 ACOG

M16A4 ACOG GL

M 16A4 GL

A10

TT 650

A-10

SU-34

SINGLEPLAYER

DER RAHMADI KONFLIKT

Bengang wurde durch die Vereinigten Staaten und RACS-Kräfte zurückgewonnen und die Verbündeten fangen an, nach SLA Einheiten zu suchen, die in die Berge geflüchtet sind. Aber sie fanden bisher nur einige Spuren an der Küste. Der einzige logische Ort, wo die verschwundenen Einheiten sein könnten, ist die Insel Rahmadi.

Die SLA Einheiten gruppieren sich neu und bauen massive Befestigungen. Die SLA wird von dem früher totgeglaubten Presidenten Richardicz geführt. Jetzt stehen die US-Einheiten in Bereitschaft zum Vormarsch um die Offensive zu starten... .

Geteilt in 3 massive Missionen erwartet Sie in dieser kleinen Kampagne das wahre Ende der ursprünglichen Armed Assault Geschichte .

ROYAL FLUSH

Vor zwei Jahren kam es zu einem Konflikt zwischen der komunistischen Republik im Norden und dem Pro-West-Königreich im Süden. Der Norden fiel in den Süden ein. Mit Hilfe der US-Armee und der internationalen Gemeinschaft, konterte der Süden und warf das komunistische Regime zurück. Die Insel wurde wieder vereinigt. Frieden und Wohlstand kamen zurück.

Jedoch kam König Joseph III, bekannt als der Befreier, bei einem Helikopterunfall ums Leben und die Unzufriedenheit der ärmeren Republikaner des Nordens explodierte, als seine Tochter Prinzessin Isabella den Thron bestieg.

Noch besteht kein ausgewachsener Bürgerkrieg, aber die Aufständischen operieren von kleinen Basen im nördlichen Teil der Insel. Die Garde der Königin versucht sie zu zerschlagen, aber kann einfach keine Erfolge erzielen. Dadurch durchleben die Zivilisten sehr rauhen Zeiten.

Deshalb wurde einer Gruppe von Söldnern eine ganz spezielle Mission erteilt, um die Dinge unter strengster Geheimhaltung wieder ins Lot zu bringen.

Erleben Sie als Mitglied dieser Söldnergruppe eine spannende Kampagne mit 7 spannenden und aufregenden Missionen und entdecken Sie dabei die schönen, aber auch unschönen Teile
der neuen Insel United Sahrani.

MULTIPLAYER

SCHLACHT UM PORTO

Ein Capture and Hold Szenario für 40 Spieler, welches im städtischen Zentrum von Porto stattfindet. Beide Seiten geben ihr Bestes, die verschiedenen Stadtteile zu erobern und zu halten. Die Wiederspielbarkeit dieses schnellen und intensiven Szenarios wird durch die verschiedenen verfügbaren Tageszeiten, Wettereinstellungen und Spielzeiten erhöht.

URBAN RAID

Kooperatives MP-Szenario; entwickelt für Gruppen aus kampfgehärteten Spezialtrupp-Soldaten, deren Aufgabe es ist, verschieden OPFOR-Installationen in der Stadt von Porto still zu legen. Der einzige Weg diese Aufgabe auf feindlichem geringem Grund zu meistern, besteht darin, in einer limitierten Spielzeit SLA-Wächter zu überlisten und sich auf andere Mannschaftsmitglieder zu verlassen.

DEATH MATCH

In dieser Mission spielt jeder Mann für sich selbst. Keiner ist ihr Verbündeter. Die Absicht ist, die ganze Opposition zu beseitigen. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Spieles.

SECTOR CONTROL

Erobern sie die bezeichneten Sektoren. Ihre Fahne wird auf dem Fahnenmast erscheinen, sobald sie einen Sektor erobert haben. Sie können den Sektor ungeschützt verlassen, nachdem sie ihn erobert haben, aber das wird es leicht für den Feind machen, die Kontrolle zu übernehmen. Je länger sie eine Fahne halten, umso mehr Punkte erhalten sie.

FEHLERBEHEBUNG

ALLGEMEINE FEHLERBEHEBUNG

Nützliche Links

Die Community-Wiki bietet unzählige Informationen und Tipps für alle Bereiche des Spiels. Darüber hinaus finden Sie hier Informationen und Hilfestellungen zur erweiterten Erstellung von Einsätzen, Addons und Mods.

http://community.bistudio.com

In den ArmA-Foren von Bohemia Interactive finden Sie Informationen zu allen Aspekten des Spiels. Darüber hinaus können Sie hier mit der überaus aktiven und produktiven ArmA-Community in Kontakt treten.

http://www.armedassault.com/Forums/2006

Das offizielle deutschsprachige Forum zu Armed Assault..

http://www.arma-game.de

SUPPORT

Sollten Sie technische oder auch spielerische Schwierigkeiten haben bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

TELEFON-SUPPORT

Schnelle technische Hilfe bietet Ihnen unsere Technische Hotline, die Ihnen Mo.-So. (inkl. Feiertage) von 8.00 – 22.00 Uhr zur Verfügung steht.

Wahlen Sie hierfür bitte:

Tel.: 0900 – 1 466 582 (0,68 / Minute)

HELPLINE

Hier gibt es Lösungs- und Spielhinweise, erreichbar Mo.-So. (inkl. Feiertage) von 8.00 – 24.00 Uhr.

Wählen Sie hierfür bitte:

Tel.: 0900 – 1 463 676 (1,68 / Minute)

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen. Bevor Sie den Support in Anspruch nehmen, lesen Sie bitte das Handbuch und die Hilfedateien im Spiel (z. B. Readme Files). Bereiten Sie bitte eine ausführliche Datensammlung vor, in der Sie ihr Computersystem und Ihr genaues Problem beschreiben. Das wird es uns ermöglichen, Ihnen schneller und effizienter Hilfe zu leisten.

DEFEKTE DISC

Bei kaputt gegangenen oder stark zerkratzten Spiel-Discs können wir Ihnen helfen!

Gegen eine Aufwandpauschale von 10 Euro (15 Euro für Kunden in Österreich und der Schweiz aufgrund höherer Portokosten) tauschen wir auch bei Selbstverschulden das defekte (in Originalverpackung) eingesandte Spiel aus.

Dies geschieht folgendermaßen:

1. Schicken Sie uns das komplette Spiel (inkl. Verpackung und Handbuch) ausreichend frankiert nebst Anschreiben mit Ihren persönlichen Daten (Name, Anschrift, E-Mail Adresse und Telefonnummer) an:

MORPHICON Limited
CD-Tausch
Lindwurmstr. 88
80337 München

Bitte beachten Sie: Wir können keine Haftung oder Gewährleistung für von der Post verlorene Sendungen übernehmen! Wir empfehlen daher dringend den Versand zumindest als Einwurfeinschreiben. Alle anderen Sendungsarten können so gut wie nie wiedergefunden werden.

2. Wir werden Sie umgehend nach Erhalt des Spiels kontaktieren und Ihnen mitteilen, ob wir das Spiel austauschen können.

3. Nach unserer Bestätigung überweisen Sie bitte innerhalb von 10 Tagen die Aufwandsentschädigung in entsprechender Höhe unter Angabe Ihres Namens und des Spieletitels im Verwendungszweck auf folgen des Konto:

Empfänger:	Morphicon Limited
Bank:	Deutsche Bank AG
BLZ:	700 700 24
Konto:	396 11 33 01
Betreff:	CD-Tausch / Spielname

Kunden aus der Schweiz und Österreich müssen noch die folgenden Angaben auf dem Überweisungsträger machen:

IBAN: DE47700700240396113300
SWIFT-Code: DEUTDEDBMUC

4. Nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

Weitere wichtige Hinweise zur Abwicklung:

- Verlorene Handbücher können nicht ersetzt werden!
- Bitte haben Sie ein wenig Geduld. Dieser Vorgang kann bis zu 10 Werktage in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell als möglich abzuwickeln.
- Wir können den CD-Tausch insgesamt nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Tauschtitels garantiert aufrecht erhalten! Für ältere Titel übernehmen wir keine Umtauschgarantie. Der CD-Tausch ist eine freiwillige Leistung durch Morphicon Limited. Es besteht kein rechtlicher Anspruch auf einen Umtausch.

SOFTWARE PIRATERIE

Jede unerlaubte Vervielfältigung dieses Produktes oder der eingetragenen Warenzeichen, ob teilweise oder im Ganzen, stellt eine Straftat dar. Piraterie schadet den ehrlichen Benutzern sowie den Entwicklern und Publishern. Wenn Sie dieses Produkt für eine Kopie halten oder Informationen über Raubkopien erhalten, kontaktieren Sie bitte unseren Kundenservice.

PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE

(Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von PC- und Videospielen

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in PC- und Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese sogenannten„photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von PC- und Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die PC- und Videospiele verwenden.

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 GELTUNGSBEREICH

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen Morphicon Limited („Morphicon“), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer- / Videospiels („Spiel“), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Morphicon abzugeben.

§ 2 URHEBERRECHTE UND GEWERBLICHE SCHUTZRECHTE

(1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm („Programm“) und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 6/9a ff. UrhG.

(2) Morphicon behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z. B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 NUTZUNGSHANDLUNGEN, BESCHÄDIGUNG DES ORIGINALDATENTRÄGERS

(1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.

(2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.

(3) Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 13 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Morphicon eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10,- zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt „Defekte Discs“ genauer beschrieben.

§ 4 MEHRFACHNUTZUNGEN UND NETZWERKEINSATZ

(1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird., es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 DEKOMPILIERUNG UND PROGRAMMÄNDERUNG

(1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Morphicon trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will., darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingung ist zu beachten.

(3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 SPIELÄNDERUNGEN

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, Add-on-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam „Spieländerung" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z. B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z. B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und andere Entwicklungstools wird kein Support nach § 13 gewährt. Morphicon befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Morphicon, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Morphicon und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 NICHT GESTATTETE NUTZUNGSHANDLUNGEN

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz nicht audrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z. B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Spie, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z. B. über E-Mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder ver-gleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Spiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials eine Urheberrechtsverletzung dar, die von Morphicon zivil- oder gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 WEITERVERÄUßERUNG

(1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 GEWÄHRLEISTUNG

Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Morphicon übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

§ 10 SUPPORT

Der von Morphicon gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sosntigen Begleitmaterial.

§ 11 INFORMATIONSPFLICHTEN

Das der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Morphicon schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommen Programmänderung umfassen.

§ 12 VERTRAGSLAUFZEIT

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

(1) Auf sämtliche Recht und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Morphicon und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss der UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Morphicon und dem Kunden ist – soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat – der Geschäftssitz von Morphicon. Morphicon ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist – und Morphicon ist der Geschäftssitz von Morphicon.

©2007 Morphicon Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Das Label Peter Games und das dazugehörige Logo sind Warenzeichen von Morphicon Ltd. Alle anderen Warenzeichen und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

CREDITS - ARMED ASSAULT

DEVELOPED BY BOHEMIA INTERACTIVE

Project Leader
Marek Spanel
Lead Programmer
Ondfiej Spanell
Lead Artist
Petr Vísek
Programmers
Jirií Martinek, Vladimír Nejedly, Jakub Simek
Design - Campaign
Viktor Bocan, Stefan Durmek, Bart van Paassen
Design - Scripting and Configuration
Markus Kurzawa, Joris-Jan van 't Land
Design - Multiplayer Missions
Tomás Pulkrábek
Design - Training Missions
Jan Svoboda
Environment design
Adam Bílek, Ivan Buchta, Jan Prazák, Robert Stípek, Enrico Turri
Artists
Roman Zawad, Michal Vondrácek, Petr Pechar, Earl Laamanen, Pavel Guglava
"Linda"Tree System Design
Jan Hovora
Complementary Artists
Vojtüch Buday, stepán Koncelík, Mario Kurty, Václav Mazany, Kristyna Pruchová, Mariusz Adam Zelmaƒski
Art Producer
Lukás Soukenka
Particle Effects
Tomás Pavlis
User Interface
Andrej Boleslavsky, Vojtech Novák
External Artists
David Cupan, Fanatic Games, Marian Maar, Pavel Drozhzhin
Animators
Nataska Bugay, Michaela Prokopová, Petr Rak, Eduardo Simioni
Tools Programmers
Peter Feher, Ondriej Novák
Motion Capture Lead Engineer
Stepán Kment
Motion Capture Talents
Frantisek, Martin, Richard (Czech Armed Forces Special Operations Group),
Alexandra Lánská

Original Music Score and Sound Effects
Ondriej Matejka

Voice Actors
Matthew Blood-Smyth, Daniel Brown, Brian Caspe Russel Estman, Dusan Fäger, Amy Huck, Robert Orr, Howard Lotker, Robert Polo, James Ryan, Jeffrey Smith,

Public Relations
Paul R. Statham

IDEA GAMES

Martin Klima, Jirii Jakubec, Jiriii Rydl, Slavomir Pavlicek, Pavel Medek

IT Support
Jan Hlavaty

Special Thanks
Kamila Clarová, Jan Klima, Jan Konopasek
Gottfried Pohr, William Richardson
Tomas Waldauf, Jan Zamecnik

DTP
Pavel Mazl

CREDITS - QUEENS GAMBIT

Black Element Software
(Royal Flush)

PROJECT LEADER
Radek Volf

LEAD DESIGNER
Jaroslav Kasny

DESIGNERS
Rudolf Sníl̈ek
Josef Vlach
Adam Bilek
Tomas Pulkrábek

ARTISTS
Petr Vísek
Petr Pechar
Daniel Dvofiák

SCREENWRITTER
Vilma Klímové

SUPPORT PROGRAMMER
Michal Svetly

SOUNDS AND MUSIC
Ondrej Matejka
With Care
Simple muffin

SCRIPT PROGRAMMERS
Tomás Pulkrábek
Jaroslav Kasny

CINEMATICS DIRECTOR
Radek Volf

MOTION CAPTURE ANIMATION OPERATOR
stepan Kment

CINEMATICS CAMERA AND EDITING
Tomás Pulkrábek

CINEMATICS MOTION CAPTURE ACTOR
Tomás Kraucher

CAST
Daniel Brown
Scott Gerald Bellefeuille
Russel Eastman
Todd Kramer
Denis Lyons
Curtis Matthew
Juwana Nemcova

TESTING
Czech Games Management
Tomás Pavlícek, Martin Dlabal, Jan Kunt, Filip Krechan

Bohemia Interactive
(Rahmadi Conflict & Multiplayer)

Mission Design
Stefan Durmek
Karel Moricky
Jan Prazák

Environment Design
Ivan Buchta

Art
Tomás Dostál
Pavel Guglava
Jan Hovora
Stepán Koncelík
Jirí Outrata
Tomás Pavlis
Bronislav Prosecky
Lukás Soukenka

Motion Capture
Stepán Kment

Voice Processing And Music
Ondrej Matejka

Voice Actors
Daniel Brown
Ben Drury
Jason Hwang
Tom Pantel
Raphael Salas

IDEA Games

CEO
Slavomír Pavlícek

PRODUCER
Martin Klíma

PR & MARKETING
Petr Bulír

DTP
Pavel Mázl

SALES
Jirí Jakubec

TECHNICAL CONSULTANT
Pavel Medek

ADMINISTRATION
Monika Ruzicková
Miluse Pavlícková

CREDITS - GOLD EDITION

MORPHICON LIMITED

Managing Director
Morris Hebecker

Marketing & Communication Manager
Nicole Straten

Junior Product Manager
Sascha Hoffmann

PR Manager Peter Games
Alexander Harlander

Trainee
Florian Glück
Sales GSA
Morphicon Ltd.

Lokalisierung
toneworx GmbH

Package Layout
André Saueracker
(www.artsour.com)
Johannes Schreiber
(www.voltbureau.com)
Michel Karamanovic

Besonderer Dank an…

Mr- Murray,
Woody,
Q,
André Scheufeld

und all den anderen vielen netten Helfern aus der großartigen Community!